



Brawl Stars Championship

Turnierregelbuch

1. Allgemeines Verständnis des Regelbuchs

5

1.1. Rechte

5

1.2. Preisgeld	5
1.3. Organisatoren	6
1.3.1. Turnierverwaltung	6
1.4. Spielversion	6
1.4.1. Patch	6
1.5. Regeländerungen	6
1.6. Vertraulichkeit	6
1.7. Alkohol und andere psychotrope Substanzen	6
1.8. Teilnahmebedingungen und -einschränkungen	7
1.8.1. Teamgröße und Regeln für die Spielerliste	7
1.8.1.1. Teamkapitän	8
1.8.1.2. Platzinhaberschaft	8
1.8.1.3. Teamname	8
1.8.2. Namen, Symbole und Sponsoren	8
1.8.3. Nutzung von gefälschten Konten	9
1.8.4. Kontowechsel	9
1.8.5. Verweigerung der Teilnahme	9
2. Das Turnier	9
2.1. Turnierverwaltungsvertrag	9
2.2. Regionen	9
2.2.1. Nachweis des Wohnsitzes	10
2.2.1.1. Nachweis des Wohnsitzes für Spieler über 18 Jahre	10
2.2.1.2. Nachweis des Wohnsitzes für Spieler unter 18 Jahre	10
2.2.2. Wechsel des Wohnsitzes zwischen Turnieren	10
2.2.3. Regionale Punktesysteme – Regionale Online-Qualifiers	10
2.2.3.1. Zusammenlegung der Bestenlisten für Korea und Asien-Pazifik sowie Einführung der Region „China“	11
2.2.4. Punktesystem der monatlichen Finals	11
2.3. Spielformate	12
2.3.1. Best of 1	12
2.3.2. Best of 3	12
2.3.3. Best of 5	12
2.4. Map-Pool	13

2.5. Championship-Herausforderung	13
2.6 ESL Play – Regionale Online-Qualifiers	13
2.6.1. Teilnahmeregeln des ESL Play Regional Qualifier	15
2.7. Monatliche Finals (globale Events)	15
2.7.1. Anwesenheit am Medientag	15
2.7.2. Zeitplan	15
2.7.3. Kalender	16
2.7.4. Preisgeldverteilung der monatlichen Finals	16
2.7.5. Bannen von Brawlern während der monatlichen Finals	16
2.7.6. Erfolgreiches Abschließen der Championship-Herausforderung in Bezug auf die monatlichen Finals	16
2.8. World Finals	17
2.8.1. Preisgeldverteilung	17
2.9. Setzliste	17
2.10. Änderungen an Matches	17
2.11. Spielvorbereitungen	17
2.11.1. Nichterscheinen	18
2.11.2. Ergebnisse	18
2.11.2.1. Unentschieden bei regionalen Online-Qualifiers	18
2.11.3. Aufgeben / Verlassen des Spiels	18
2.11.4. Screenshots	18
2.11.5. Matchmedien	18
2.11.6. Definition des Begriffs „Matchmedien“	19
2.11.7. Übertragung und Streaming	19
2.11.7.1. Beisitzer	19
2.11.8. Auswechslungen	19
2.12. Technische Probleme	19
2.13. Format der monatlichen Online-Finals und Änderungen am Qualifier-Format	19
2.13.1. Qualifizierte Teams	20
2.13.2. Änderungen am Qualifier	20
2.13.3. Sendezeiten	20
2.13.4. Preispool und Punkteverteilung für die online abgehaltenen monatlichen Qualifier	21
3. Verhaltenskodex	21

3.1. Verhalten während des Wettbewerbs	21
3.1.1. Unfares Spiel	21
3.2. Geheime Absprache	21
3.3. Integrität des Wettbewerbs	22
3.4. Hacking	22
3.5. Exploits	22
3.6. Absichtliche Verbindungstrennung	22
3.7. Ermessensbereich für die Brawl Stars Championship	22
3.8. Vulgäre Sprache und Hassrede	22
3.9 Störungen/Beleidigungen	22
3.10. Anstößiges und beleidigendes Verhalten	23
3.11. Störungen im Studio	23
3.12. Unerlaubte Kommunikation	23
3.13. Kleidung	23
3.14. Identität	24
3.15. Unprofessionelles Verhalten	24
3.15.1 Haftung	24
3.15.2. Belästigung/Mobbing	24
3.15.3. Sexuelle Belästigung	24
3.15.4. Diskriminierung oder Verunglimpfung	24
3.15.5. Aussagen zu Brawl Stars Championship, Supercell und Brawl Stars	24
3.15.6. Freigabe von Informationen ohne Genehmigung	24
3.15.7. Untersuchung von Spielerverhalten	25
3.15.8. Kriminelle Handlungen	25
3.15.9. Verwerflichkeit	25
3.15.10. Vertraulichkeit	25
3.15.11. Bestechung	25
3.15.12. Kein Abwerben oder Manipulation	25
3.15.13. Geschenke	25
3.15.14. Nichteinhaltung	26
3.15.15. Spielmanipulation	26
3.15.16. Anforderung von Dokumenten und sonstige Anfragen	26
3.15.17. Verbindung zum Glücksspiel	26

3.16. Strafen	26
3.17. Recht zur Veröffentlichung	26
3.18. Sponsorships	27
3.19. Geräte	27
4. Kommunikation und Support	28
4.1. Support	28
4.2. Verwaltungsteam	28
4.3. Betrug	28
4.3.1. DDoS-Attacken	28
4.3.2. Spielmanipulation	28
4.3.3. Software oder Hardware	28
4.4. Disqualifizierung	28
5. Strafpunktecatalog	28
5.1. Bußgelder	30
6. Nutzungsbedingungen	30

1. Allgemeines Verständnis des Regelbuchs

Das folgende Regelbuch ist ein Leitfaden, der für alle Phasen des Turniers gültig ist. Das Verwaltungsteam behält sich das Recht vor, mit oder ohne vorherige Ankündigung Änderungen am Regelbuch vorzunehmen. Das Verwaltungsteam trifft in allen Fällen und bei allen Streitigkeiten die Entscheidung, auch wenn diese nicht im Regelbuch erwähnt wurden.

1.1. Rechte

Alle Übertragungsrechte der Liga liegen bei Supercell. Dazu gehören unter anderem: Videostreams, Fernsehübertragungen, Shoutcast-Streams, Wiederholungen, Demos und Live-Score-Bots.

1.2. Preisgeld

Preisgelder werden spätestens 90 Tage nach dem Ende der monatlichen Finals ausgezahlt. Falls für ein Team oder einen Spieler die richtigen Zahlungsinformationen fehlen und diese nicht nachgereicht werden, wird das Preisgeld erst ausgezahlt, wenn die Informationen vorliegen.

1.3. Organisatoren

Die regionalen Online-Qualifiers und monatlichen Finals für die Brawl Stars Championship werden im Namen von Supercell Oy von folgendem Unternehmen organisiert:

ESL Gaming Polska sp. z o.o.
ul. Żeliwna 38, 40-599 Katowice
NIP: 525-24-78-330
REGON: 142403601
KRS: 0000356059

1.3.1. Turnierverwaltung

Das Turnierverwaltungsteam besteht aus Angestellten von ESL Gaming Polska Sp. z o.o. und Supercell Oy.

1.4. Spielversion

Alle Spieler müssen die neueste Version des Spiels installieren, um an den von der Turnierverwaltung veranstalteten Turnieren teilzunehmen. Updates müssen vor Turnierbeginn installiert werden.

1.4.1. Patch

Alle Onlinespiele werden mit dem Patch gespielt, der zur Zeit des Spiels auf den Live-Servern verfügbar ist. Alle Offlinespiele werden auf den Live-Servern und den vom Verwaltungsteam bereitgestellten Geräten gespielt.

1.5. Regeländerungen

Das Verwaltungsteam behält sich das Recht vor, die in diesem Regelbuch beschriebenen Regeln ohne vorherige Ankündigung zu ergänzen, zu entfernen oder anderweitig zu ändern. Das Verwaltungsteam behält sich außerdem das Recht vor, Urteile über Fälle zu treffen, die nicht explizit oder detailliert in diesem Regelbuch beschrieben wurden, und in extremen Fällen im Interesse der Fairness Urteile zu treffen, die dem Regelbuch widersprechen.

1.6. Vertraulichkeit

Der Inhalt von Einsprüchen, Supporttickets, Diskussionen oder anderer Korrespondenz mit dem Verwaltungsteam wird als streng vertraulich angesehen. Die Veröffentlichung solchen Materials ist ohne vorherige schriftliche Erlaubnis vom Verwaltungsteam unzulässig.

1.7. Alkohol und andere psychotrope Substanzen

Ein Spiel, ob online oder offline, unter dem Einfluss von Alkohol oder anderen psychotropen Substanzen zu spielen, auch wenn ihre Nutzung gesetzlich nicht strafbar ist, ist streng verboten und kann schwere Strafen nach sich ziehen.

1.8. Teilnahmebedingungen und -einschränkungen

Um an Turnieren teilzunehmen, die von ESL veranstaltet werden, musst du die folgenden Bedingungen erfüllen:

- Alle Spieler müssen vor der Teilnahme gültige Reisedokumente besitzen (einschließlich Reisepass).
- Die Turnierverwaltung stellt im Land, in dem das Turnier stattfindet, Hotelzimmer, Flüge und Shuttlebusse zur Verfügung und sendet offizielle Turniereinladungen an alle Spieler, die an Offline-Events teilnehmen.
- Spieler sind allein dafür verantwortlich, die Visa zu beschaffen, die sie für die Reise in das Land brauchen, in dem die Offline-Turniere abgehalten werden. Das Turnierteam kann Hilfe und Rat für das Visumsantragsverfahren bieten.
- Alle am regionalen Online-Qualifier teilnehmenden Spieler müssen am jeweiligen Spieltag mindestens sechzehn Jahre alt sein.
- Spieler, die noch nicht volljährig (18) sind, müssen eine unterschriebene Erlaubnis ihrer Eltern/Erziehungsberechtigten vorlegen, um an Offline-Turnieren teilzunehmen. Die Turnierverwaltung wird den Teilnehmern eine Vorlage dafür zur Verfügung stellen.
- Alle Spieler müssen auf der ESL Play-Plattform registriert sein.
- Alle Spieler müssen ein Brawl-Stars-Konto mit verbundener Supercell ID besitzen.
- Alle Spieler müssen 15 Siege in der neuesten Championship-Herausforderung erzielt haben, um am regionalen Online-Qualifier des betreffenden Monats teilnehmen zu können. Die in 2.7.6 beschriebene Teilnahme an den monatlichen Finals stellt die einzige Ausnahme dieser Regel dar.

Wenn du diese Bedingungen nicht erfüllst, bist du nicht zur Teilnahme berechtigt.

Falls ein Team, das die Bedingungen nicht erfüllt, sich über dieses Turnier qualifiziert, verliert das Team das Recht, an den Qualifikationsspielen teilzunehmen, und das nächsthöhere Team nimmt seinen Platz ein.

Nur die Spieler, die in der Championship-Herausforderung 15 Spiele gewonnen und nicht mehr als 3 verloren haben, sind zur Teilnahme an den regionalen Online-Qualifiers berechtigt. Teams, in deren Reihen sich nicht teilnahmeberechtigte Spieler befinden, können sich nicht zum regionalen Online-Qualifier-Cup anmelden. Die teilnahmeberechtigten Spieler können ihre Teams für die regionalen Online-Qualifier frei zusammenstellen. Sie müssen also nicht in der gleichen Aufstellung antreten wie in der Championship-Herausforderung. Nachdem das Team Ranglistenpunkte für die World Finals erhalten hat, gelten die Regeln für die Spielerliste. Eine Änderung der Spielerliste kann zum Verlust von Ranglistenpunkten führen.

1.8.1. Teamgröße und Regeln für die Spielerliste

Ein Team kann nur 3 oder 4 Spieler in der aktiven Aufstellung enthalten. Es wird jedoch dringend empfohlen, 4 Spieler aufzustellen, sowohl aus Wettbewerbsgründen als auch für die Teamstabilität.

Sobald ein Team Ranglistenpunkte verdient hat, gelten die Regeln für die Spielerliste:

- Teams können pro Saisonhälfte nur einen Spieler hinzufügen:
 - 19. Januar bis 31. Mai
 - 1. Juni bis 3. Oktober
- Zwar können Teams Spieler nach eigenem Ermessen entfernen, doch ihr Kader muss stets mindestens aus 2 Spielern bestehen. Dies gilt auch für die Zeit zwischen Turnieren.

- Wenn ein Team keine Änderungen in der ersten Saisonhälfte vornimmt, **wird die nicht genutzte einmalige Erlaubnis, ein Mitglied hinzuzufügen, nicht in die zweite Saisonhälfte übernommen.** In der zweiten Hälfte können sie nach wie vor nur eine Änderung vornehmen.
- Falls ein Team 4 Spieler enthält und es einen neuen Spieler aufnehmen möchte, muss es erst einen entfernen.
- Falls ein Team 3 Spieler enthält und es einen Spieler entfernen möchte, muss es immer sofort einen neuen Spieler hinzufügen.
- Die Änderungsanfragen können aus Zeitgründen oder anderen Gründen abgelehnt werden.
- Bricht ein Team eine oder mehrere dieser Regeln, verliert es alle Ranglistenpunkte, die es vor dem Regelbruch verdient hat. Danach kann es jedoch wieder Punkte verdienen.

Das Verwaltungsteam trägt für Offline-Events die Reise- und Hotelkosten für 4 Spieler.

"Wenn ein Team nur 3 Spieler hat, kann der Teamkapitän wählen, wer die vierte einbezogene Person sein soll. Diese vierte Person muss jedoch eine Rolle in dem Team einnehmen bzw. mit ihm verbunden sein (Ersatzspieler, Coach, Manager, Betreuer, Elternteil). Die vierte Person muss das Team zum Veranstaltungsort und den Medientagen begleiten. Wenn das Team zusätzliche Leute dabei haben möchte, müssen diese die Kosten selbst tragen. Das Verwaltungsteam wird sie mit Informationen zum Flug und Hotel unterstützen, um die Reiseplanung zu erleichtern."

1.8.1.1. Teamkapitän

Der Teamkapitän ist auf der ESL Play-Seite festgelegt. Sobald das Team Punkte verdient hat, gelten die folgenden Regeln:

- Mehr als die Hälfte der Teammitglieder muss dem Verwaltungsteam e-mailen, wenn sie den Kapitän wechseln möchten.

1.8.1.2. Platzinhaberschaft

Der Platz in den monatlichen Finals oder den World Finals gehört den Teammitgliedern. Er gehört nicht der Organisation, die Eigentümer des Teams ist. Das Team muss sich an die Regeln für die Spielerliste halten, wenn es seinen Platz in den monatlichen Finals oder World Finals behalten möchte.

- Die Turnierverwaltung gestattet jeder Organisation, mit **zwei Teams** bei der Brawl Stars Championship anzutreten. Geht eine Organisation bei der Championship mit mehr als zwei Teams an den Start, müssen sich die Teamnamen eindeutig voneinander unterscheiden, z. B. „Roter El Primo“ / „Blauer El Primo“.

1.8.1.3. Teamname

Von den Teams wird erwartet, dass sie während des Wettbewerbs durchgängig dieselben Spitznamen für Spieler und denselben Teamnamen verwenden. Sobald das Team Ranglistenpunkte verdient hat, gelten die folgenden Regeln:

- **Ein Team kann den Namen und das Logo während des Wettbewerbs einmal ändern. Die Änderung wird vor der Genehmigung vom Veranstaltungsteam überprüft.** Über Anfragen nach der ersten Änderung entscheidet das Verwaltungsteam von Fall zu Fall.

1.8.2. Namen, Symbole und Sponsoren

Das Turnierverwaltungsteam behält sich das Recht vor, unerwünschte Namen und/oder Symbole in ihren Wettbewerben zu verbieten. Rechtlich geschützte Wörter oder Symbole sind generell verboten, es sei denn, der Rechteinhaber erlaubt diese Verwendung.

Werbung für Sponsoren, die einzig oder hauptsächlich andere Spieleunternehmen, Publisher oder Spieleplattformen, Alkohol, Tabak, Drogen, Pornografie, Waffen, Glücksspiel oder andere Unternehmen, Produkte oder Dienste repräsentieren, die mit dem oben erwähnten in Zusammenhang stehen, ist bei der Brawl Stars Championship nicht erlaubt.

Von Nutzern erstellte Inhalte unterliegen den [Nutzungsbedingungen von Supercell](#).

1.8.3. Nutzung von gefälschten Konten

Alle Spieler müssen ihre eigenen Konten verwenden. **Konten können unter keinen Umständen geteilt werden. Spieler, die vor, während oder nach dem Turnier nachweislich ein Konto geteilt oder gegen andere Aspekte der [Nutzungsbedingungen von Supercell](#) verstoßen haben, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen und es werden angemessene Maßnahmen gegen das betroffene Brawl Stars-Konto eingeleitet.**

1.8.4. Kontowechsel

Spieler können Konten/Kontonamen nicht ändern, sobald sie mit der Teilnahme an der Brawl Stars Championship begonnen haben. Das Verwaltungsteam kann in besonderen Fällen einer Änderung des Kontos/Namens zustimmen.

1.8.5. Verweigerung der Teilnahme

Das Turnierverwaltungsteam behält sich das Recht vor, jedem Spieler aus jeglichen Gründen und als Vorsichtsmaßnahme die Teilnahme zu verweigern.

2. Das Turnier

Das Turnier besteht aus vier Teilen:

- Ingame-Championship-Herausforderung (global)
- Regionale Online-Qualifiers (regional)
- Monatliche Finals (global)
- World Finals (global)

2.1. Turnierverwaltungsvertrag

Du kannst auf drei verschiedene Arten mit der Turnierverwaltung in Kontakt treten:

- ESP Play-Supporttickets – nur zur Hilfe während Turnieren
- Offizieller Discord-Server der Brawl Stars Championship – für aktuelle Turnierangelegenheiten / kleine Ankündigungen
- E-Mail an die Turnierverwaltung – für die offizielle Kommunikation, z. B. bezüglich Übertragungen, Namensänderungen und Anfragen zum Kapitänswechsel Schicke uns eine E-Mail unter: brawlstarsadmin@eslgaming.com

2.2. Regionen

Spieler können in den Regionen am Turnier teilnehmen, in denen sie leben, und müssen ihren Wohnsitz nachweisen. Jede Region hat ihre eigene Ranglistentabelle und eine bestimmte Anzahl Plätze für die monatlichen Finals:

- Europa, Naher Osten und Afrika – kurz „Europa“: **3 Plätze**

- ASIEN-PAZIFIK – einschließlich Korea und Japan: **2 Plätze**
- Festlandchina – kurz „China“: **1 Platz**
- Nordamerika & Lateinamerika (Nord) – kurz „NA & LATAM N“: **1 Platz**
- Lateinamerika (Süd) – kurz „LATAM S“: **1 Platz**

Die Platzverteilung für die monatlichen Finals kann sich ändern.

2.2.1. Nachweis des Wohnsitzes

Ein Spieler wird als Einwohner einer Region angesehen, wenn er mindestens drei Monate vor der Teilnahme am ersten Spiel des Turniers nachweislich und rechtmäßig in der Region gelebt hat.

Alle Spieler müssen ihren Wohnsitz in ihrem ESL Play-Profil angeben und ihn aktualisieren, sobald er sich offiziell geändert hat. Auf Verlangen der Turnierverwaltung muss der Spieler einen Nachweis des Wohnsitzes erbringen. Alle Teilnehmer an den monatlichen Finals müssen vor der Teilnahme am Event ihren Wohnsitz nachweisen.

2.2.1.1. Nachweis des Wohnsitzes für Spieler über 18 Jahre

Spieler über 18 Jahre können der Turnierverwaltung Folgendes zum Nachweis ihres Wohnsitzes vorlegen:

- Offizielle amtliche Dokumente
- Private Dokumente, z. B. Schulzeugnisse, Rechnungen, Kontoauszüge oder Personalunterlagen, die zweifellos beweisen, dass der Spieler seit längerer Zeit unter der Adresse wohnt.

2.2.1.2. Nachweis des Wohnsitzes für Spieler unter 18 Jahre

Spieler unter 18 Jahre können der Turnierverwaltung Folgendes zum Nachweis ihres Wohnsitzes vorlegen:

- Schulzeugnisse
- Unterlagen der Eltern – ein Nachweis der Eltern-Kind-Beziehung und ein Nachweis, dass einer der Eltern in der Region lebt, ähnlich wie unter Punkt 2.2.1.1.

2.2.2 Wechsel des Wohnsitzes zwischen Turnieren

Ein Wohnortwechsel innerhalb der gleichen Region ist problemlos möglich und mit keinerlei Restriktionen verbunden.

Verlegt ein Spieler seinen Wohnsitz in eine andere Region und möchte weiterhin an der Brawl Stars Championship teilnehmen, muss er das Verwaltungsteam hiervon in Kenntnis setzen und darüber hinaus einen Wohnsitznachweis gemäß Punkt 2.2.1.1 erbringen.

2.2.3 Regionale Punktesysteme – Regionale Online-Qualifiers

Teams aus jeder Region verdienen Ranglistenpunkte, mit denen sie sich für ihre Region für die World Finals qualifizieren. Die Topteams der regionalen Online-Qualifiers werden mit einem Startplatz bei den monatlichen Finals belohnt:

- **Europa:**
 - Platz 1 – **für die monatlichen Finals qualifiziert**
 - Platz 2 – **für die monatlichen Finals qualifiziert**
 - Platz 3 – **für die monatlichen Finals qualifiziert**
 - Platz 4 – **20 Punkte**
 - Plätze 5–8 – **10 Punkte**

- **ASIEN-PAZIFIK:**
 - Platz 1 – für die monatlichen Finals qualifiziert
 - Platz 2 – für die monatlichen Finals qualifiziert
 - Platz 3 – 20 Punkte
 - Platz 4 – 10 Punkte
- **China:**
 - Platz 1 – für die monatlichen Finals qualifiziert
 - Platz 2 – 20 Punkte
 - Platz 3 – 10 Punkte
 - Platz 4 – 10 Punkte
- **NA & LATAM N:**
 - Platz 1 – für die monatlichen Finals qualifiziert
 - Platz 2 – 20 Punkte
 - Platz 3 – 10 Punkte
 - Platz 4 – 10 Punkte
- **LATAM S:**
 - Platz 1 – für die monatlichen Finals qualifiziert
 - Platz 2 – 20 Punkte
 - Platz 3 – 10 Punkte
 - Platz 4 – 10 Punkte

Wenn die monatlichen Finals nicht vor Ort im Studio stattfinden können, gilt die Slotverteilung für die monatlichen Finals unter 2.13.

2.2.3.1. Zusammenlegung der Bestenlisten für Korea und Asien-Pazifik sowie Einführung der Region „China“

Nach der ersten Hälfte der Saison wurde die koreanische Rangliste mit der für Asien-Pazifik & Japan zusammengelegt. Diese Region heißt nun Asien-Pazifik bzw. APAC und stellt zwei Slots für die Offline-Monatlichen-Finals und World Finals. Alle bis zu diesem Zeitpunkt von koreanischen Teams verdienten Punkte fließen nun in die neue gemeinsame Asien-Pazifik-Bestenliste ein.

Die neu eingeführte Region „China“ erhält eine eigene Bestenliste sowie einen Startplatz bei den World Finals.

2.2.4. Punktesystem der monatlichen Finals

Teams, die in die monatlichen Finals einziehen, verdienen Punkte je nach ihrer Platzierung:

- Platz 1 – 100 Punkte
- Platz 2 – 80 Punkte
- Platz 3 – 60 Punkte
- Platz 4 – 60 Punkte
- Platz 5 – 40 Punkte
- Platz 6 – 40 Punkte
- Platz 7 – 40 Punkte
- Platz 8 – 40 Punkte

2.3. Spielformate

Spiele werden je nach Phase des Wettbewerbs in verschiedenen Formaten ausgetragen. Im Folgenden werden die verwendeten Begriffe und Formate erklärt:

- **Spiel** – ein Spiel in einem vorgewählten Modus und vorgewählter Map
- **Satz – Best of 3 oder Best of 5** in einem der folgenden Modi in Brawl Stars:
 - Belagerung
 - Kopfgeldjagd
 - Juwelenjagd
 - Tresorraub
 - Brawlball
- **Match** – je nach Runde des Turniers ist das ein Best of 1, Best of 3 oder Best of 5. Während der regionalen Online-Qualifiers bestehen alle Sätze aus Best-of-3-Spielen.

Der vorgewählte Modus und die vorgewählte Map werden auf der Matchseite von ESL Play immer sichtbar sein.

2.3.1. Best of 1

Best of 1 bedeutet, dass ein Spieler nur einen Satz in einem vorgewählten Modus und einer vorgewählten Map spielt:

- Spiel 1
- Spiel 2
- Wenn das Ergebnis 1:1 ist, Spiel 3

2.3.2. Best of 3

Spieler spielen bis zu 3 Sätze. Ein Team wird als Sieger gekürt, sobald es **2 Sätze** gewonnen hat:

- **Satz 1 – Modus und Map 1:**
 - Spiel 1
 - Spiel 2
 - Wenn das Ergebnis 1:1 ist, Spiel 3
- **Satz 2 – Modus und Map 2:**
 - Spiel 1
 - Spiel 2
 - Wenn das Ergebnis 1:1 ist, Spiel 3
- **Satz 3 – Modus und Map 3 (wird nur gespielt, wenn es 1:1 Sätze steht)**
 - Spiel 1
 - Spiel 2
 - Wenn das Ergebnis 1:1 ist, Spiel 3

2.3.3. Best of 5

Spieler spielen bis zu 5 Sätze. Ein Team wird als Sieger gekürt, sobald es **3 Sätze** gewonnen hat:

- **Satz 1 – Modus und Map 1:**
 - Spiel 1
 - Spiel 2
 - Wenn das Ergebnis 1:1 ist, Spiel 3
- **Satz 2 – Modus und Map 2:**

- Spiel 1
- Spiel 2
- Wenn das Ergebnis 1:1 ist, Spiel 3
- **Satz 3 – Modus und Map 3:**
 - Spiel 1
 - Spiel 2
 - Wenn das Ergebnis 1:1 ist, Spiel 3
- **Satz 4 – Modus und Map 4 (wird nur gespielt, wenn kein Team 3 Sätze gewonnen hat)**
 - Spiel 1
 - Spiel 2
 - Wenn das Ergebnis 1:1 ist, Spiel 3
- **Satz 5 – Modus und Map 5 (wird nur gespielt, wenn kein Team 3 Sätze gewonnen hat)**
 - Spiel 1
 - Spiel 2
 - Wenn das Ergebnis 1:1 ist, Spiel 3

2.4. Map-Pool

Für die regionalen Online-Qualifiers sind die Maps und Modi auf der Bracket-Seite von ESL Play verfügbar. Für die monatlichen Finals werden sie den Teilnehmern im Event-Handbuch mitgeteilt.

2.5. Championship-Herausforderung

- Jeder Spieler muss zuerst die Ingame-Championship-Herausforderung für den aktuellen Monat abschließen.
- Gewinnen Spieler 15 Championship-Herausforderungen und verlieren sie dabei nicht mehr als 2 Matches, rücken sie in die nächste Qualifikationsphase vor: die regionalen Online-Qualifiers auf ESL Play.
- Die Championship-Herausforderung wird 8 Monate lang jeden Monat an den folgenden Tagen gespielt:
 - **11. Januar**
 - **8. Februar**
 - **14. März**
 - **11. April**
 - **9. Mai**
 - **13. Juni**
 - **11. Juli (das genaue Datum wird 1 Monat vorher angekündigt)**
 - **8. August (das genaue Datum wird 1 Monat vorher angekündigt)**

2.6 ESL Play – Regionale Online-Qualifiers

- Einfaches K.-o.-System
- Das Spielformat hängt von der Runde ab und wird auf den Turnierseiten angegeben
- Teilnehmerbegrenzung: keine

- Die besten Teams jedes regionalen Online-Qualifiers ziehen in die monatlichen Finals ein.
- Brawler-Bannregel:
 - Teams können pro Match je einen Brawler bannen. Diese beiden gebannten Brawler können daraufhin in dem jeweiligen Match von keinem der Teams genutzt werden.
 - Wenn ein Team einen gebannten Brawler auswählt, muss die ganze Map erneut gespielt werden. Wenn ein Team zum zweiten Mal im selben Match einen gebannten Brawler auswählt, verliert es die Paarung automatisch.
 - Ein Brawler kann auf zwei gültige Arten gebannt werden: mit einem Kommentar auf der Matchseite oder im ESL-Match-Chat.
 - Wenn ein Brawler mithilfe eines Kommentars auf der Matchseite gebannt werden soll, sollte dies so erfolgen:
 - Das Team auf der linken Seite der Matchseite von ESL Play bannt einen Brawler seiner Wahl, indem es den Namen des Brawlers auf Englisch als Matchkommentar postet.
 - Nachdem das Team auf der linken Seite einen Brawler gebannt hat, darf das rechte Team ebenso einen Brawler bannen, indem es seinen Namen als Matchkommentar postet.
 - Wenn beide Teams einen Brawler gebannt haben und diese Banne deutlich auf der Matchseite sichtbar sind, kann das Match gestartet werden.
 - Wenn ein Brawler über den Chat des Matches gebannt werden soll, sollte dies so erfolgen:
 - Das Team auf der oberen Seite des Matchchats bannt einen Brawler seiner Wahl und schreibt seinen Namen in den Chat, gefolgt von „ban“. Z. B.: „Leon ban“.
 - Nachdem das obere Team einen Brawler gebannt hat, ist das untere Team an der Reihe, einen Brawler dem Format „[Brawler] ban“ folgend zu bannen.
 - Wenn beide Teams einen Brawler gebannt haben und diese Banne deutlich auf der Matchseite sichtbar sind, kann das Match gestartet werden.
- Die regionalen ESL Play Online-Qualifiers finden an den folgenden Tagen statt:
 - **18.–19. Januar**
 - **25.–26. Januar für Asien-Pazifik & Japan**
 - **15.–16. Februar**
 - **21.–22. März**
 - **18.–19. April**
 - **16.–17. Mai**
 - **20.–21. Juni**
 - **18.–19. Juli (das genaue Datum wird 1 Monat vorher angekündigt)**
 - **15.–16. August (das genaue Datum wird 1 Monat vorher angekündigt)**
- ESL Gaming Polska sp. z o.o. behält sich das Recht vor, das Alter der Teilnehmer über die Option „ID Request“ auf der ESL-Play-Plattform zu überprüfen. Wenn ein Spieler, der gebeten wurde, sein Alter nachzuweisen, dies bis zum nächsten Match seines Teams nicht getan hat, behält sich ESL Gaming Polska sp. z o.o. das Recht vor, das Team vom Cup zu disqualifizieren.

2.6.1. Teilnahmeregeln des ESL Play Regional Qualifier

- Spieler müssen mit demselben Spielkonto eingeloggt sein, das sie mit ESL Play verknüpft haben und mit dem sie die Championship-Herausforderung abgeschlossen haben. Eine Anmeldung bei dem falschen Konto führt dazu, dass der Spieler keine Lobby-Einladungen erhält.
- Spieler müssen sicherstellen, dass sie zu Turnierbeginn in keiner Lobby sind, da auch dies dazu führt, dass sie keine Lobby-Einladungen erhalten.
- Spieler müssen weiterhin sicherstellen, dass sie im Spiel nicht den „Bitte nicht stören“-Modus aktiviert haben, da dieser verhindert, dass Lobby-Einladungen angezeigt werden.
- Teilnehmer sollten Acht geben, nicht den Ignorieren-Button anzutippen, wenn sie eine Lobby-Einladung erhalten.
- Wenn ein Team nicht 15 Minuten nach dem Verschicken der Lobby-Einladungen in der Lobby ist, gilt dies automatisch als Niederlage.
- Wenn ein Team während eines Matches auf ein Problem stößt, muss schnellstmöglich ein Protestticket auf der ESL-Play-Plattform erstellt werden oder ein Admin im Supportkanal im Discordchannel um Hilfe gebeten werden.

2.7. Monatliche Finals (globale Events)

Acht qualifizierte Teams aus allen Regionen müssen in einem einfachen K.-o.-System gegeneinander antreten. Jedes monatliche Final besteht aus einem Medientag und zwei Sendetagen und findet in der ESL Arena in Katowice in Polen statt.

Wenn die monatlichen Finals nicht vor Ort im Studio stattfinden können, gelten die unter 2.13 für die monatlichen Online-Finals festgelegten Regeln, Spielpläne, Preise und Punkteverteilung.

2.7.1. Anwesenheit am Medientag

Jedes qualifizierte Team muss am Medientag teilnehmen. Dieser findet einen Tag vor dem offiziellen Turnierbeginn statt.

2.7.2. Zeitplan

Das ist der Turnierzeitplan für jedes Event der monatlichen Finals:

Tag 1: Viertelfinale

- Viertelfinale 1 – wird im „Best of 5“-Format ausgetragen und beginnt um 12:15 Uhr MEZ
- Viertelfinale 2 – wird im „Best of 5“-Format ausgetragen und beginnt nach dem 1. Viertelfinale, spätestens um 13:15 Uhr
- Viertelfinale 3 – wird im „Best of 5“-Format ausgetragen und beginnt nach dem 2. Viertelfinale, spätestens um 14:15 Uhr
- Viertelfinale 4 – wird im „Best of 5“-Format ausgetragen und beginnt nach dem 3. Viertelfinale, spätestens um 15:15 Uhr

Tag 2: Halbfinale und großes Finale

- Halbfinale 1 – wird im „Best of 5“-Format ausgetragen und beginnt um 12:15 Uhr MEZ
- Halbfinale 2 – wird im „Best of 5“-Format ausgetragen und beginnt nach dem 1. Halbfinale, spätestens um 13:15 Uhr

- Großes Finale – wird im „Best of 5“-Format ausgetragen und beginnt nach dem 2. Halbfinale, spätestens um 14:15 Uhr
 - Sätze im großen Finale werden im „**Best of 5**“-Format ausgetragen, statt den üblichen Best of 3. Teams müssen **3 von 5 Spielen** in jedem Modus gewinnen.

2.7.3. Kalender

Die Offline-Qualifiers finden in Katowice in Polen an folgenden Tagen statt:

- **7.–8. März** – Teams, die sich im regionalen Online-Qualifier im Januar qualifiziert haben
- **4.–5. April** – Teams, die sich im regionalen Online-Qualifier im Februar qualifiziert haben
- **2.–3. Mai** – Teams, die sich im regionalen Online-Qualifier im März qualifiziert haben
- **6.–7. Juni** – Teams, die sich im regionalen Online-Qualifier im April qualifiziert haben
- **4.–5. Juli** – Teams, die sich im regionalen Online-Qualifier im Mai qualifiziert haben (**das genaue Datum wird einen Monat vorher angekündigt**)
- **1.–2. August** – Teams, die sich im regionalen Online-Qualifier im Juni qualifiziert haben (**das genaue Datum wird einen Monat vorher angekündigt**)
- **5.–6. September** – Teams, die sich im regionalen Online-Qualifier im Juli qualifiziert haben (**das genaue Datum wird einen Monat vorher angekündigt**)
- **3.–4. Oktober** – Teams, die sich im regionalen Online-Qualifier im August qualifiziert haben (**das genaue Datum wird einen Monat vorher angekündigt**)

2.7.4. Preisgeldverteilung der monatlichen Finals

- 1. Platz – 25.000 \$
- 2. Platz – 12.500 \$
- 3. Platz – 6250 \$
- 4. Platz – 6250 \$
- 5. Platz – 3125 \$
- 6. Platz – 3125 \$
- 7. Platz – 3125 \$
- 8. Platz – 3125 \$

2.7.5. Bannen von Brawlern während der monatlichen Finals

Für die monatlichen Finals gilt eine zusätzliche Regel:

- Jedes Team bann für die Dauer eines Matches einen Brawler. Die Sperren werden gemeinsam mit dem Verwaltungsteam vor Beginn eines Matches vorgenommen. Die gebannten Brawler können von keinem der Teams ausgewählt werden.
- Bannen beide Teams den gleichen Brawler, gilt die Sperre nur für einen Brawler.

2.7.6. Erfolgreiches Abschließen der Championship-Herausforderung in Bezug auf die monatlichen Finals

Teams, die an den monatlichen Finals teilnehmen, müssen mindestens 2 (für Teams, die aus 3 Spielern bestehen) bzw. mindestens 3 (für Teams, die aus 4 Spielern bestehen) Spieler in ihrer Aufstellung haben, die die Championship-Herausforderung abgeschlossen, am ESL Play Regional Qualifier teilgenommen und sich über diesen für die monatlichen Finals qualifiziert haben.

2.8. World Finals

Teams qualifizieren sich für die World Finals mit den Punkten, die sie während der Championship, den regionalen Online-Qualifiers und den monatlichen Finals verdient haben.

Jede Region hat ihre eigene Rangliste. Nach dem letzten monatlichen Finale ziehen die besten 8 Teams aus diesen Ranglisten in die World Finals ein. Die Verteilung der Teams ist folgendermaßen:

- Europa, Naher Osten & Afrika – **3 Teams**
- Asien-Pazifik – **2 Teams**
- China – **1 Team**
- NA & LATAM N – **1 Team**
- LATAM S – **1 Team**

Die endgültige Anzahl verfügbarer Plätze und regionale Verteilung können sich ändern.

Nach der ersten Hälfte der Saison wurde die koreanische Rangliste mit der für Asien-Pazifik & Japan zusammengelegt, wodurch die Asien-Pazifik-Region entstand, die zwei Plätze in den World Finals stellt. Die neu eingeführte Region „China“ erhält einen Startplatz bei den World Finals.

2.8.1. Preisgeldverteilung

Das Preisgeld für die World Finals und die Verteilung werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

2.9. Setzliste

Die Setzliste bestimmt die vorläufige Rangfolge der Teams vor dem Beginn jeder Turnierphase, damit die Gegner einander zugeteilt werden können. Die Setzliste für die regionalen Qualifiers im Januar ist nach dem Zufallsprinzip festgelegt. Die Setzliste in sämtlichen regionalen Qualifiers nach Januar wird anhand der Platzierungen der Teams in den aktuellen regionalen Platzierungen festgelegt. Z. B.: Das führende Team in der Rangliste in Europa bekommt den besten Platz (1) in der Setzliste. Das Team auf dem niedrigsten Platz wird in den schlechtesten Platz der Setzliste eingeteilt. Teams, die keine Punkte erreichen, werden zufällig im Turnierbaum platziert.

2.10. Änderungen an Matches

Die Turnierverwaltung kann die Startzeit für ein Match nach eigenem Ermessen ändern. Alle betroffenen Spieler werden so früh wie möglich benachrichtigt.

2.11. Spielvorbereitungen

Alle Probleme sollten vor Matchbeginn gelöst werden. Verbindungs- oder Hardware-Probleme während eines Spiels können zur Disqualifizierung durch das Verwaltungsteam führen. Vereinbarungen zwischen Teams/Spielern müssen als Match-Kommentare gepostet werden. Das Match muss mit den richtigen Einstellungen gespielt werden.

2.11.1. Nichterscheinen

Jedes Team hat 15 Minuten, um ein Online-Match anzutreten (Matchbeginn + 15 Min.). Eine Verspätung von mehr als 15 Minuten führt zu einer automatischen Niederlage. Das wartende Team muss ein Protestticket einreichen, um den Sieg zugesprochen zu bekommen. Falls ein Spieler pünktlich erschienen ist, aber das Match verlassen muss, um ein Problem zu beheben, wird das nicht als Nichterscheinen gewertet, wenn er nicht 15 Minuten nach Matchbeginn zurück ist. Ein Missbrauch dieser Ausnahme hat eine automatische Niederlage zur Folge. Bitte öffne ein Protestticket, wenn du der Meinung bist, dass der Spieler diese Regel missbraucht.

2.11.2. Ergebnisse

Falls das Matchmaking nicht funktioniert, sind beide Teams dafür verantwortlich, das richtige Ergebnis auf der ESL-Website einzutragen. Also müssen beide Spieler nach dem Ende des Spiels einen Screenshot aufnehmen, auf dem das richtige Ergebnis ersichtlich ist, und ihn auf die ESL-Website hochladen. Falls keine Einigung über das Matchergebnis besteht, muss ein Protestticket geöffnet werden. Beide Spieler können disqualifiziert werden, wenn es nicht genügend Beweise gibt, um einen Sieger zu erklären.

2.11.2.1. Unentschieden bei regionalen Online-Qualifiers

Es ist zwar unwahrscheinlich, aber theoretisch ist ein Unentschieden möglich. Falls ein „Unentschieden“-Bildschirm nach einem Spiel angezeigt wird, muss ein zusätzliches Spiel gespielt werden, um das siegreiche Team zu bestimmen. Dieses zusätzliche Spiel kann mit anderen Brawlern und Starpowers gespielt werden.

2.11.3. Aufgeben / Verlassen des Spiels

Falls ein Team online ist und mindestens einen Kampf gespielt hat, aber innerhalb von 15 Minuten nicht mit einer der Kontaktmöglichkeiten auf ESL Play (Chat, Protestticket oder persönliche Nachricht) geantwortet hat, wird das automatisch als Niederlage für das Team gewertet und es wird vom regionalen Online-Qualifier disqualifiziert.

2.11.4. Screenshots

Ein Screenshot der Ergebnisse auf dem Bildschirm **muss für jedes Spiel aufgenommen werden**. Auf Anfrage müssen die Teams die Screenshots auf die Matchseite hochladen – ein Screenshot pro Ergebnis (z. B. pro Runde) ist erforderlich und kann entweder vom Sieger oder vom Verlierer hochgeladen werden.

2.11.5. Matchmedien

Alle Matchmedien müssen auf Anfrage hochgeladen und mindestens 14 Tage lang auf ESL Play aufbewahrt werden. Matchmedien zu fälschen ist verboten und wird mit strengen Strafen geahndet. Matchmedien (Screenshots) sollten eindeutig benannt werden, dabei muss Folgendes im Namen enthalten sein:

- Matchdatum
- Teamnamen
- Satz
- Spiel im Satz
- Modusname und Map

Beispiel:

- 19-01-2020 Team X gg. Team Y, Spiel 3, Satz 2, Brawl Ball – Pitch

2.11.6. Definition des Begriffs „Matchmedien“

Matchmedien sind alle Uploads wie Screenshots, ESL Wire-Dateien, Demos, Modelle und Videos.

2.11.7. Übertragung und Streaming

Die Turnierverwaltung strahlt während der monatlichen Finals eine Übertragung aus. Durch die Teilnahme an den monatlichen Finals erklären sich alle Spieler damit einverstanden, vor Ort gefilmt zu werden. Außerdem kann sich die Turnierverwaltung dazu entschließen, die Matches des regionalen Online-Qualifiers auszustrahlen. Durch die Teilnahme an den mit dem regionalen Online-Qualifier verbundenen Events erklären sich die Spieler damit einverstanden.

2.11.7.1. Beisitzer

Nur Beisitzern, die vom Verwaltungsteam bestimmt wurden, und von ihnen Bevollmächtigten (z. B. Shoutcaster oder Streamer) ist es gestattet, die Matches auszustrahlen.

2.11.8. Auswechslungen

Während der regionalen Online-Qualifiers ist es den Teams gestattet, einen der vier angemeldeten Spieler auszutauschen.

Während der monatlichen Finals ist ein Spielerwechsel lediglich zwischen den einzelnen Matches gestattet.

2.12. Technische Probleme

Spieler sind für ihre technischen Probleme, einschließlich Hardware-, Software- und Internetprobleme, selbst verantwortlich. Matches werden wegen technischen Problemen nicht verlegt, sondern trotzdem gespielt.

Während Offline-Turnieren sind die Spieler dafür verantwortlich, technische Probleme einem Schiedsrichter zu melden.

Spieler, bei denen ein technisches Problem auftritt, sollten einen Schiedsrichter benachrichtigen, um einen Neustart des Spiels zu beantragen. Um ein Problem zu melden, sollte ein Spieler Folgendes tun:

- Seine Hand deutlich heben, damit es ein Schiedsrichter sieht.
- Sein Gerät sofort hinlegen.
- Das Spiel NICHT fortsetzen (andere Spieler im Team können entscheiden, ob sie weiterspielen möchten, bis der Schiedsrichter eine Entscheidung getroffen hat).
- Wenn der Spieler mit dem technischen Problem weiterspielt, wird ein Antrag auf einen Neustart nicht genehmigt.
- Wird ein Neustart gewährt, dürfen die Teams Brawler, Starpower und verbotene Brawler nicht wechseln.
- Wird ein Neustart nicht gewährt, kann das Spiel für das Team, das ihn beantragt hat, als Niederlage gewertet werden. Das wird vom Schiedsrichter von Fall zu Fall entschieden.

Alle Spieler werden vor Ort mit den genauen Abläufen der monatlichen Final-Events vertraut gemacht.

2.13. Format der monatlichen Online-Finals und Änderungen am Qualifier-Format

Um die Gesundheit unserer Spieler garantieren zu können, werden die monatlichen Finals online abgehalten, bis wir der Meinung sind, sie gefahrlos im Studio austragen zu können. Die

Studioshows werden nach dem ursprünglich in 2.7 erläuterten Format abgehalten werden. Das Format der online abgehaltenen monatlichen Finals wird im Folgenden beschrieben. Die Slotverteilung für die World Finals ist in 2.8 beschrieben und bleibt unverändert.

2.13.1. Qualifizierte Teams

Die monatlichen Finals bestehen aus 4 Gruppen mit je 3 Teams aus dem Online-Qualifier.

- Asien: 1., 2., und 3. Platz aus dem Asien-Pazifik-Qualifier
- Europa: 1., 2., und 3. Platz aus dem Europa-Qualifier
- LATAM Süd: 1., 2., und 3. Platz aus dem LATAM-Süd-Qualifier
- NA & LATAM Nord: 1., 2., und 3. Platz aus dem NA-&-LATAM-Nord-Qualifier

2.13.2. Änderungen am Qualifier

Aufgrund der Änderungen am Format wird sich auch das Format der Qualifier für LATAM Süd und NA & LATAM Nord ändern:

Region LATAM Süd:

Der Qualifier beginnt wie geplant, aber die Belohnungen für die oberen Plätze ändern sich:

- 1. Platz – Qualifizierung für monatliche Finals
- 2. Platz – Qualifizierung für monatliche Finals
- 3. Platz – Qualifizierung für monatliche Finals
- 4. Platz – 10 Rangpunkte

Außerdem wird das Finale nicht gespielt. Das Spiel um den 3. Platz findet jedoch statt, um das dritte Team zu bestimmen, das in die monatlichen Finals einzieht.

Region NA & LATAM Nord:

Der Qualifier beginnt wie geplant, aber die Belohnungen für die oberen Plätze ändern sich:

- 1. Platz – Qualifizierung für monatliche Finals
- 2. Platz – Qualifizierung für monatliche Finals
- 3. Platz – Qualifizierung für monatliche Finals
- 4. Platz – 10 Rangpunkte

Außerdem wird das Finale nicht gespielt. Das Spiel um den 3. Platz findet jedoch statt, um das dritte Team zu bestimmen, das in die monatlichen Finals einzieht.

2.13.3. Sendezeiten

- 1. Tag – Samstag:
 - 10:00–11:55 Uhr MESZ – Asien – Gruppenspiel – die besten 3 Teams treffen im Jeder-gegen-jeden-Modus aufeinander, Best-of-3-Sets, Best-of-5-Match
 - 12:00–13:55 Uhr MESZ – Europa – Gruppenspiel – die besten 3 Teams treffen im Jeder-gegen-jeden-Modus aufeinander, Best-of-3-Sets, Best-of-5-Match
- 2. Tag – Sonntag:
 - 16:00–17:55 Uhr MESZ – LATAM Süd – Gruppenspiel – die besten 3 Teams treffen im Jeder-gegen-jeden-Modus aufeinander, Best-of-3-Sets, Best-of-5-Match

- 18:00–19:55 Uhr MESZ – NA & LATAM Nord – Gruppenspiel – die besten 3 Teams treffen im Jeder-gegen-jeden-Modus aufeinander, Best-of-3-Sets, Best-of-5-Match

2.13.4. Preispool und Punkteverteilung für die online abgehaltenen monatlichen Qualifier

- NA und LATAM Nord:
 - 1. Platz: – 9000 \$ + 50 Punkte
 - 2. Platz: – 2000 \$ + 30 Punkte
 - 3. Platz: – 1250 \$ + 20 Punkte
- LATAM Süd:
 - 1. Platz: – 9000 \$ + 50 Punkte
 - 2. Platz: – 2000 \$ + 30 Punkte
 - 3. Platz: – 1250 \$ + 20 Punkte
- Europa:
 - 1. Platz: – 9000 \$ + 70 Punkte
 - 2. Platz: – 6000 \$ + 50 Punkte
 - 3. Platz: – 4000 \$ + 40 Punkte
- Asien:
 - 1. Platz: – 9000 \$ + 70 Punkte
 - 2. Platz: – 6000 \$ + 50 Punkte
 - 3. Platz: – 4000 \$ + 40 Punkte

3. Verhaltenskodex

3.1. Verhalten während des Wettbewerbs

3.1.1. Unfares Spiel

Die folgenden Handlungen werden als unfaires Spiel angesehen und nach dem Ermessen des Turnierverwaltungsteams bestraft.

3.2. Geheime Absprache

Unter geheimer Absprache versteht man eine Vereinbarung zwischen zwei (2) oder mehr Spielern und/oder Verbündeten, die darauf ausgerichtet ist, Gegner zu benachteiligen.

Eine geheime Absprache umfasst unter anderem folgende Handlungen:

1. „Soft Play“ – eine Vereinbarung zwischen zwei (2) oder mehr Spielern, einander keinen Schaden zuzufügen, sich gegenseitig nicht zu behindern oder keinen angemessenen Standard beim Spiel einzuhalten
2. Eine vorherige Absprache, das Preisgeld oder anderes Entgelt aufzuteilen
3. Signale, ob elektronischer oder anderer Natur, an einen verbündeten Spieler zu senden oder zu empfangen

4. Absichtlich für ein Entgelt oder aus einem anderen Grund ein Spiel zu verlieren oder andere Spieler dazu zu verleiten

3.3. Integrität des Wettbewerbs

Von Teams wird erwartet, dass sie in jedem Turnierspiel nach bestem Können spielen, und dass sie Verhaltensweisen vermeiden, die unehrlich oder unfair sind.

3.4. Hacking

Unter Hacking versteht man jede Art von Modifikation des Brawl Stars-Clients durch einen Spieler, Team oder einer anderen Person, die im Auftrag eines Spielers oder Teams handelt.

3.5. Exploits

Unter Exploits versteht man eine absichtliche Ausnutzung eines Fehlers im Spiel, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

Strafen für Exploits verhängt das Verwaltungsteam nach eigenem Ermessen.

3.6. Absichtliche Verbindungstrennung

Eine absichtliche Verbindungstrennung ohne angemessenen und ausdrücklich genannten Grund.

3.7. Ermessensbereich für die Brawl Stars Championship

Jede andere Handlung, Unterlassung einer Handlung oder anderes Verhalten, das nach alleinigem Ermessen des Verwaltungsteams gegen diese Regeln verstößt und/oder den Wettbewerbsstandards für Brawl Stars Championship widerspricht.

3.8. Vulgäre Sprache und Hassrede

Folgendes ist Teammitgliedern im Matchbereich oder in seiner Nähe jederzeit verboten: obszöne, vulgäre, beleidigende, diffamierende oder anderweitig anstößige oder verwerfliche Sprache, Beschimpfungen, Bedrohungen oder Verleumdungen, das Schüren von Hass oder Anstiftung zu diskriminierendem Verhalten. Teammitglieder dürfen Einrichtung, Dienste oder Ausrüstung, die vom Verwaltungsteam oder seinen Auftragnehmern zur Verfügung gestellt wurde, nicht zum Posten, Verbreiten oder anderweitigen Bereitstellen verbotener Mitteilungen nutzen. Diese Art von Ausdrücken auf sozialen Medien oder während eines öffentlichen Events wie Streaming ist Mitgliedern nicht gestattet.

3.9 Störungen/Beleidigungen

Teammitglieder dürfen keine beleidigenden, spöttischen, störenden oder feindseligen Handlungen oder Gesten gegen ein gegnerisches Teammitglied, einen Fan oder Kampfrichter vollführen.

3.10. Anstößiges und beleidigendes Verhalten

Anstößiges oder beleidigendes Verhalten gegenüber dem Verwaltungsteam, gegnerischen Teammitgliedern oder Zuschauern wird nicht toleriert. Teilnehmer dürfen beispielsweise andere Spieler, deren Computer oder Eigentum nicht berühren. Wiederholte Verstöße gegen die Etikette werden mit Strafen geahndet. Teammitglieder und etwaige Gäste müssen alle anwesenden Personen mit Respekt behandeln.

3.11. Störungen im Studio

Teammitglieder dürfen Scheinwerfer, Kameras oder andere Studioausrüstung nicht berühren oder stören. Sie dürfen sich nicht auf Stühle, Tische oder andere Studioausrüstung stellen. Teammitglieder müssen allen Anweisungen des Studiopersonals Folge leisten.

3.12. Unerlaubte Kommunikation

Alle Handys, Tablets und andere Arten von sprachgesteuerten und/oder „klingelnden“ elektronischen Geräten müssen vor dem Spiel aus dem Spielbereich entfernt werden. Spieler können im Spielbereich keine SMS oder E-Mails schreiben oder soziale Medien nutzen. Während des Spiels darf ein Spieler nur mit seinen Teamkollegen sprechen.

3.13. Kleidung

Das Verwaltungsteam behält sich das Recht vor, verwerfliche oder anstößige Kleidung jederzeit zu verbieten. Dazu gehören unter anderem:

1. Kleidung mit Empfehlungen oder falschen, unbegründeten oder unberechtigten Aussagen bezüglich Produkten oder Diensten, die das Verwaltungsteam nach alleinigem Ermessen als unmoralisch betrachtet.
2. Kleidung, mit der Werbung für nicht rezeptfreie Medikamente, Tabakwaren, Schusswaffen, Handfeuerwaffen oder Munition gemacht wird.
3. Kleidung mit Text, der diffamierende, obszöne, lästerliche, abstoßende oder anstößige Sprache enthält, interne Körperfunktionen oder Symptome von Krankheiten beschreibt, oder sich auf Dinge bezieht, die keine salonfähigen Gesprächsthemen darstellen.
4. Kleidung, die für pornografische Websites oder Produkte wirbt.
5. Kleidung, die eine Marke, urheberrechtlich geschütztes Material oder ein Element geistigen Eigentums enthält, das ohne die Erlaubnis des Eigentümers verwendet wird und zu einer Beschwerde gegen Brawl Stars Championship oder seinen verbundenen Unternehmen wegen Urheberrechtsverletzung, missbräuchlichen Verwendung oder anderen Form von unlauterem Wettbewerb führen kann.
6. Kleidung, mit der ein gegnerisches Team, ein Spieler oder eine andere Person, Unternehmen oder Produkt verunglimpft oder verleumdet wird.
7. Das Verwaltungsteam behält sich das Recht vor, jedem Teammitglied, das sich nicht an die zuvor genannten Kleidungsregeln hält, den Eintritt oder die weitere Teilnahme an einem Match zu verweigern.

3.14. Identität

Einem Spieler ist es nicht gestattet, sein Gesicht vor dem Verwaltungsteam zu verbergen. Das Verwaltungsteam muss die Identität jedes Spielers zu jeder Zeit erkennen können und kann Spieler dazu auffordern, Material zu entfernen, das die Identifikation verhindert oder andere Spieler oder das Verwaltungsteam ablenkt. Daher muss jede Kappe verkehrt herum getragen werden, damit sie nicht das Gesicht vor der Kamera verdeckt. Accessoires wie Bandanas, dunkle Sonnenbrillen, Masken und Schals sind im Spiel- und Matchbereich ebenfalls nicht gestattet.

3.15. Unprofessionelles Verhalten

3.15.1 Haftung

Sofern nicht ausdrücklich anders angegeben, sind Verstöße gegen diese Regeln strafbar, unabhängig davon, ob sie absichtlich begangen wurden oder nicht. Versuche, solche Verstöße zu begehen, sind ebenfalls strafbar.

3.15.2. Belästigung/Mobbing

Belästigung/Mobbing ist verboten. Unter Belästigung/Mobbing versteht man systematische, feindselige und über längere Zeit wiederholte Handlungen, die darauf abzielen, eine Person zu isolieren, auszugrenzen und/oder die Würde der Person herabzusetzen.

3.15.3. Sexuelle Belästigung

Sexuelle Belästigung ist verboten. Unter sexueller Belästigung versteht man unerwünschte sexuelle Annäherungsversuche. Diese Einschätzung beruht darauf, ob eine vernünftige Person das Verhalten als unerwünscht oder anstößig empfinden würde. Sexuelle Drohungen/Nötigung oder ein Versprechen auf Vorteile im Austausch für sexuelle Gefälligkeiten wird unter keinen Umständen toleriert.

3.15.4. Diskriminierung oder Verunglimpfung

Teammitgliedern ist es nicht gestattet, die Würde oder Integrität eines Landes, einer Privatperson oder Personengruppe durch herablassende, diskriminierende oder verunglimpfende Worte oder Handlungen aufgrund von ethnischer Herkunft, Hautfarbe, Ursprungsland, sozialer Herkunft, Geschlecht, Sprache, Religion, politischer oder anderer Meinung, finanziellem Status, Geburts- oder einem anderen Status, sexueller Orientierung oder aus einem anderen Grund herabzusetzen.

3.15.5. Aussagen zu Brawl Stars Championship, Supercell und Brawl Stars

Teammitgliedern ist es nicht gestattet, Aussagen oder Handlungen zu treffen, zu genehmigen oder zu befürworten, die sich nach eigenem Ermessen der Turnierverwaltung schädlich oder nachteilig auf das Turnier, Supercell oder verbundene Unternehmen, oder Brawl Stars auswirken.

3.15.6. Freigabe von Informationen ohne Genehmigung

Die Teams werden gebeten, während des Turniers Unterlagen zur Genehmigung oder Ansicht einzureichen. Frühzeitige Ankündigungen können die Wettbewerbsvorbereitungen eines Teams stören, das an Strategien für die kommenden Matches arbeitet. Falls einem Teammitglied vorgeschrieben wurde, keine Informationen freizugeben, da dies dem Wettbewerbsprozess schaden könnte, und das Teammitglied gibt diese Informationen dennoch frei, dann führt das zu einer Bestrafung des Mitglieds und/oder des Teams.

3.15.7. Untersuchung von Spielerverhalten

Stellt das Verwaltungsteam fest, dass ein Team oder Teammitglied gegen die Nutzungsbedingungen von Brawl Stars oder die Regeln des Brawl Stars-Verwaltungsteams verstoßen hat, können nach eigenem Ermessen der Verwaltung Strafen verhängt werden. Wendet sich das Verwaltungsteam an ein Teammitglied, um die Untersuchung zu besprechen, so ist das Teammitglied verpflichtet, die Wahrheit zu sagen. Hält ein Teammitglied Informationen zurück oder versucht es, das Verwaltungsteam zu täuschen oder die Untersuchung zu behindern, dann führt das zu einer Bestrafung des Teams und/oder des Teammitglieds.

3.15.8. Kriminelle Handlungen

Teammitgliedern ist es nicht gestattet, Handlungen vorzunehmen, die gemeinrechtlich, gesetzlich oder aufgrund von Abkommen verboten sind und die vor einem Gericht einer zuständigen Gerichtsbarkeit wahrscheinlich zu einer Verurteilung führen würden.

3.15.9. Verwerflichkeit

Teammitgliedern ist es nicht gestattet, Handlungen vorzunehmen, die von der Turnierverwaltung als unmoralisch oder schandhaft angesehen werden, konventionelle Normen missachten oder kein ethisches Verhalten darstellen.

3.15.10. Vertraulichkeit

Teammitgliedern ist es nicht gestattet, vertrauliche Informationen, die vom Verwaltungsteam oder einem mit Supercell verbundenen Unternehmen zur Verfügung gestellt wurden, über irgendeine Kommunikationsmethode, einschließlich Social-Media-Kanäle, offenzulegen.

3.15.11. Bestechung

Keinem Teammitglied ist es gestattet, Spielern, Coaches, Managern, dem Verwaltungsteam oder Personen, die bei einem anderen Turnierteam arbeiten oder damit in Verbindung stehen, Geschenke oder Belohnungen für versprochene oder erbrachte Leistungen anzubieten. Dies beinhaltet auch Leistungen, die durch einen Sieg über ein gegnerisches Team oder den Versuch, ein gegnerisches Team zu besiegen, erbracht werden.

3.15.12. Kein Abwerben oder Manipulation

Keinem Teammitglied oder Vertragspartner eines Teams ist es gestattet, irgendein Mitglied des Turnierverwaltungsteams abzuwerben, ihm ein Stellenangebot zu machen oder das Mitglied dazu zu ermutigen, den Vertrag mit dem Turnierverwaltungsteam zu brechen oder anderweitig zu beenden. Verstöße gegen diese Regel werden mit Strafen nach dem Ermessen des Verwaltungsteams geahndet. Wenn ein Manager sich über den Status eines Teammitglieds aus einem anderen Team erkundigen möchte, muss er sich an das Management des jeweiligen Teams wenden. Darüber hinaus ist das Verwaltungsteam hiervon vorher in Kenntnis zu setzen.

3.15.13. Geschenke

Keinem Teammitglied ist es gestattet, Geschenke, Belohnungen oder Vergütung für versprochene oder erbrachte Leistungen in Verbindung mit dem Wettbewerb anzunehmen. Dies bezieht sich auch auf Leistungen, die durch einen Sieg über ein gegnerisches Team oder den Versuch, ein gegnerisches Team zu besiegen, ein Match oder Spiel zu stören oder zu manipulieren, erbracht werden. Die einzige

Ausnahme zu dieser Regel stellt eine leistungsabhängige Vergütung dar, die der offizielle Sponsor oder Eigentümer eines Teams einem Teammitglied zahlt.

3.15.14. Nichteinhaltung

Keinem Teammitglied ist es gestattet, angemessene Anweisungen oder Entscheidungen des Verwaltungsteams zu missachten oder dagegen zu verstoßen.

3.15.15. Spielmanipulation

Keinem Teammitglied ist es gestattet, den Ausgang eines Spiels oder Matches durch Methoden zu beeinflussen, die gegen das Gesetz oder diese Regeln verstoßen. Solche Handlungen anzubieten, ihnen zuzustimmen, sich mit anderen dazu zu verschwören, oder dies zu versuchen, ist ebenfalls untersagt.

3.15.16. Anforderung von Dokumenten und sonstige Anfragen

Dokumente oder andere angemessene Gegenstände können zu unterschiedlichen Zeiten während des Turniers vom Verwaltungsteam verlangt werden. Wenn die Unterlagen nicht den Erwartungen des Verwaltungsteams entsprechen, führt dies zu einer Bestrafung des Teams. Strafen können verhängt werden, wenn die angeforderten Gegenstände nicht rechtzeitig oder unvollständig erhalten wurden.

3.15.17. Verbindung zum Glücksspiel

Teammitgliedern oder Mitgliedern des Verwaltungsteams ist es weltweit verboten, sich direkt oder indirekt an Wetten oder Glücksspiel in Bezug auf Ergebnisse in Brawl Stars-Turnieren oder -Matches zu beteiligen.

3.16. Strafen

Jede Person, die nachweislich eine Handlung begangen hat, die nach dem alleinigen Ermessen des Verwaltungsteams als unfaires Spiel erachtet wird, oder einen Versuch dazu unternommen hat, hat eine Strafe zu erwarten.

Wird festgestellt, dass ein Teammitglied gegen die oben genannten Regeln verstoßen hat, kann das Verwaltungsteam ohne Beschränkung seiner Handlungsvollmacht die folgenden Strafen verhängen:

1. Verwarnung
2. Aufhebung von Brawler-Sperren
3. Sperrung(en)
4. Disqualifizierung

Wiederholte Verstöße werden mit verschärften Strafen bis hin zum Ausschluss von der zukünftigen Teilnahme an Brawl Stars-Turnieren geahndet. Dabei ist zu beachten, dass Strafen nicht in dieser Reihenfolge verhängt werden müssen. Die Turnierverwaltung kann beispielsweise nach alleinigem Ermessen einen Spieler für einen ersten Verstoß disqualifizieren, wenn die Handlung dieses Spielers schwerwiegend genug ist, um mit einer Disqualifizierung durch das Verwaltungsteam geahndet zu werden.

3.17. Recht zur Veröffentlichung

Das Verwaltungsteam hat das Recht, eine Erklärung zu veröffentlichen, die besagt, dass ein Teammitglied bestraft wurde. Teammitglieder und/oder Teams, die in solch einer Erklärung

erwähnt werden, verzichten hiermit auf alle rechtlichen Schritte gegen das Turnier, Supercell und/oder seine Muttergesellschaften, Tochtergesellschaften, verbundenen Unternehmen, Angestellten, Vertreter oder Auftragnehmer.

3.18. Sponsorships

Brawl Stars Championship-Teams haben die Möglichkeit, während des Turniers Sponsoren zu gewinnen. Die Akquise von Sponsoren ist uneingeschränkt. Fällt der Sponsor unter die folgenden eingeschränkten Kategorien, dann darf das Sponsorship von den Spielern während der Verwendung oder des Spielens von Brawl Stars, neben mit Brawl Stars verbundenem Material, in der Brawl Stars Championship oder bei anderen mit Supercell verbundenen Events nicht zur Schau gestellt werden. Das Verwaltungsteam hat die Möglichkeit, die Kategorieliste jederzeit zu aktualisieren.

Dies ist eine nicht erschöpfende Liste eingeschränkter Sponsoren:

1. Esports-Teams/-Organisationen: Nur ein einzelnes Team darf den Namen eines bestimmten Esports-Teams / einer Esports-Organisation als Teamnamen wählen.
2. Glücksspiel-Websites: Darunter versteht man jede Website, die Geldwetten bei Sport-/Esports-Events begünstigt und/oder Geldwetten in Casino-Spielen, einschließlich Poker, ermöglicht.
3. Nicht rezeptfreie Medikamente
4. Händler von Schusswaffen, Handfeuerwaffen oder Munition
5. Websites, auf denen pornografische oder mit Pornografie verbundene Bilder oder Produkte angezeigt werden
6. Produkte oder Dienstleistungen von direkten Konkurrenten
7. Tabakprodukte, einschließlich elektrische Zigaretten, Vaporizer und Zigaretten.
8. Alkoholmarken und -produkte

3.19. Geräte

Spieler müssen in allen Phasen des Wettbewerbs auf einem Mobilgerät (Smartphone oder Tablet) spielen. Emulatoren oder Software, die das Spiel modifiziert, um über den PC oder nicht autorisierte Geräte zu spielen, sind verboten. Spieler, die solche Software verwenden, werden vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Für alle Offline-Phasen des Wettbewerbs werden Geräte vor Ort bereitgestellt und alle Spieler müssen ihre persönlichen Geräte dem Verwaltungsteam bis zum Ende ihres Matches übergeben.

Da die Teams für eine begrenzte Zeit Turniergeräte erhalten, wird ihnen mindestens ein Tag vor dem Wettbewerb ein Zeitraum gestattet, in dem sie ihre Einstellungen anpassen können.

Das Modell der bereitgestellten Geräte wird vor der ersten Studioshow bekannt gegeben.

4. Kommunikation und Support

4.1. Support

Bitte nutze den Match-Chat unten rechts auf ESL Play oder reiche ein Supportticket ein, wenn du während des Wettbewerbs Unterstützung benötigst.

4.2. Verwaltungsteam

Alle Teilnehmer müssen sich nach den Entscheidungen und Urteilen des Turnierverwaltungsteams, der Spielleiter und Schiedsrichter richten. Alle Entscheidungen sind endgültig, es sei denn, es wird ausdrücklich eine Möglichkeit erwähnt, Einspruch zu erheben.

4.3. Betrug

Betrug jeglicher Form wird nicht geduldet. Wenn Betrug aufgedeckt wurde, wird das verantwortliche Team sofort vom Turnier disqualifiziert und 6 Monate lang von allen Wettbewerben ausgeschlossen. Spieler können dazu aufgefordert werden, auf ihren Geräten für die Dauer des Turniers Anti-Cheat-Software zu installieren. Hier sind einige Beispiele für Betrug, diese Liste ist jedoch nicht erschöpfend:

4.3.1. DDoS-Attacken

Die Verbindung eines anderen Teilnehmers durch Distributed-Denial-of-Service-Attacken oder andere Maßnahmen zu stören oder ein Versuch eines solchen Angriffs.

4.3.2. Spielmanipulation

Die Ergebnisse eines Matches absichtlich durch Verlieren oder anderweitig zu beeinflussen oder einen solchen Versuch unternehmen.

4.3.3. Software oder Hardware

Jegliche Software oder Hardware zum Erlangen von Vorteilen zu nutzen, die im Spiel sonst nicht verfügbar sind. Beispiele sind unter anderem Software Dritter (nicht genehmigte Apps, die das Gameplay manipulieren), das Spielen auf privaten Servern, skriptgesteuerte Angriffe. Weitere Informationen findest du unter den Artikeln [Sicheres und faires Spiel](#) und [Nutzungsbedingungen](#) von Supercell.

4.4. Disqualifizierung

Die Turnierverwaltung behält sich das Recht vor, Teams und Spieler zu disqualifizieren. Wird bei einem Team festgestellt, dass es einen bekannten Exploit verwendet, wird das Spiel beim ersten Vorfall aufgegeben. Verwendet das Team ein zweites Mal einen bekannten Exploit und es wird festgestellt, dass dies absichtlich getan wurde, wird das Team vom Event disqualifiziert und von zukünftigen Events ausgeschlossen.

5. Strafpunktecatalog

Allgemein können ein Spieler und das Team bis zu 6 Strafpunkte pro Match erhalten, es sei denn, ein einziger Verstoß erfordert eine höhere Strafe. Ein Team wird nur einmal pro Verstoß bestraft, unabhängig

davon, wie viele Spieler den betreffenden Regelverstoß begangen haben. Erhält ein Spieler oder Team Strafpunkte für mehrere Verstöße, werden die Punkte addiert.

Erreicht ein Team 4 Strafpunkte, wird das aktuelle Match als Niederlage gewertet.

Regelverstoß	Anzahl der Strafpunkte
Allgemein	
Nichterscheinen	Team 3; Spieler: 2
Abgelehnte Pflicht-Herausforderung	Normal: 1 Verschärft (Top 10): 2
Spielabbruch	Player/Team: 2
Aufnahme eines nicht teilnahmeberechtigten Spielers	
Nicht registrierter Spieler	Player/Team: 3
Nicht gezahlte Gebühr (falls erforderlich)	Player/Team: 3
Fehlende Vertrauensperson (falls erforderlich)	Player/Team: 3
Betrüger/Faker	Player/Team: 6
Spielt/Spielen mit dem falschen Spielkonto	Player/Team: 3
Spielt/Spielen ohne ein registriertes Spielkonto	Player/Team: 3
Unsportliches Verhalten	
Mehrere/Falsche Konten	Verwarnung / 1–4 Strafpunkte
Täuschung	Player/Team: 1–4
Gefälschtes Ergebnis	Player/Team: 4
Gefälschte Matchmedien	Player/Team: 6
Gefälschtes Match	Player/Team: 6
Betrug	Spieler: 12 / Team: 6

Abgesehen von einer Niederlage für das Match, in dem die Strafpunkte vergeben wurden, führen 4 Punkte zu einer ESL Play-Sperre. Bei folgenden Schwellenwerten werden Sperren einer bestimmten Dauer verhängt:

- 4 Strafpunkte – Sperre von 1 Woche
- 8 Strafpunkte – Sperre von 2 Wochen
- 12 Strafpunkte – Sperre von 2 Jahren (mit Möglichkeit der Rehabilitierung nach 6 Monaten)

5.1. Bußgelder

Die Turnierverwaltung behält sich das Recht vor, Teams, die in irgendeiner Form gegen die in diesem Regelwerk festgelegten Bestimmungen verstoßen, mit Bußgeldern zu belegen bzw. ihnen das Preisgeld zu kürzen.

6. Nutzungsbedingungen

Durch die Anmeldung und Teilnahme stimmen alle Spieler den [Supercells Richtlinien zu sicherem und fairem Spiel](#) und [Supercells Nutzungsbedingungen](#) zu und bestätigen, dass ihre Konten einwandfrei sind.

Durch die Anmeldung zur Brawl Stars Championship auf ESL Play erklären sich Spieler damit einverstanden, dass ihre Konten für Verstöße gegen [Supercells Nutzungsbedingungen](#) untersucht werden und dass das Ergebnis einer solchen Untersuchung mit ESL geteilt wird.

Eine Verletzung oder Verletzungen der [Supercell Nutzungsbedingungen](#) können mit Strafen bis hin zu einem Ausschluss vom Wettbewerb geahndet werden.